

2019.09.02 ~ 09.09 (あいだに土日を含む)の期間に、2019年度の夏期集中授業がおこなわれました。ロジカル・シンキングなどの基礎の学習からiPhoneアプリの実際の開発に至るまで、合計6日間、朝から夕方までをかけての密度の濃い教育プログラムでした。受講生たちは、実際に自分の手を動かしたり、チームで相談しながら作業と進めたりと、実践的な学びを経験しました。集中授業の様子を、簡単にですが紹介します。



8月のガイダンスでMacBookProが貸与され、iPhoneアプリ開発に必要なXcodeという開発環境をインストールするなどの事前準備を各自で実施してもらいました。それらを踏まえて、夏期集中授業が開始されました。講義と演習の両方とも、学内の教員だけでおこなうのではなく、企業に在籍されており第一線で活躍されている外部講師の方々をお招きしての実施です。

初日の午前中の講義は「ICT分野の研究開発におけるロジカル・シンキングとアウトプット技術」でした。わかりづらい文章が例示され、それを実際に書き換えてみるなどの演習やチームでの議論、発表などを交えながら、ビジネスの現場でも重要となるロジカル・シンキングについて実践的に学びました。午後はiPhoneアプリ開発に必要な基本として、Swiftと呼ばれる言語について、実際にプログラムを組んで理解を深めました。

2日目、午前中の「プレゼンテーションについて考えてみよう！」の講義では、プレゼンテーションのポイントと作り方のコツについて教わったあとで、実際にチームごとに製品開発を念頭においたプレゼンテーションの実践演習をおこないました。午後は初日に引き続き、iPhoneアプリ開発の基本事項の学習と演習をしました。

3日目の講義は「プロジェクトマネジメントの概要とその本質」でした。そもそもプロジェクトマネジメントとは何かという定義や歴史から入り、実際の現場でのお話も含め、チームでの議論もしながら貴重な内容を学ぶことができました。午後からは、iPhoneアプリ開発の実践に

入りました。手始めに、まずは教科書に記載されたアプリを各自で作成する作業を進めました。

4日目、午前中の「チーム開発手法 (アジャイル、DevOps)」の講義では、最近話題のアジャイル開発の考え方に加えて、DevOps やチーム開発手法の紹介、さらにはソースコード管理のためのGitも踏まえた実践的な話など、現場の開発者ならではの、という高度な内容を教わりました。午後は引き続き、iPhoneアプリ開発の実践について、作業をしながら学びました。

5日目の講義では「ユーザーを知り、サービスをデザインする」と題してWebサービス等についてデザインという視点から色々な事項を学びました。ユーザーインターフェースに関して、使いやすいソフトウェアのデザインとは何か、ユーザーのことを考えたデザインを作るための手法など、ビジネスシステムデザインに重要なポイントを教わることができました。午後はiPhoneアプリのチーム開発を開始しました。教科書に記載されていた電卓などのアプリについて、もっと使いやすく便利にするためにはどのような機能が必要かをチームで話し合い、実際にアプリに実装する作業をおこないました。

週末にも、希望したチームが自主的に大学に集まって開発を進めました。

週末明けの6日目の午前中はチーム開発の続きでした。そして午後にチーム開発の成果発表と全体の反省会をおこない、集中授業を終えました。

Swiftなんて知らない、Xcodeも使ったことがない、もちろんiPhoneアプリを作ったこともない、という受講者がほとんどでしたが、最終的にはかなり高度な機能を搭載したiPhoneアプリが発表されていました。また集中授業では、企業での開発現場を知っている方々に講師としてお越しいただき、ソフトウェア開発に関わる実践的な考え方や手法について、ポイントを踏まえた上でご教示いただくとともに、現場での経験を踏まえた非常に貴重な話をしていただけました。普段の大学の授業ではあまり触れることのない話も多く、受講生には非常に役に立つものになったようでした。

# 2019年度 埼玉大学 enPiT 夏期集中授業 スケジュールと概要

	午前	午後
9/2 (月)	講義 (高橋先生)	基礎演習 (山田先生)
9/3 (火)	講義 (増本先生)	基礎演習 (山田先生)
9/4 (水)	講義 (横山先生)	アプリ開発演習 (山田先生)
9/5 (木)	講義 (小島先生)	アプリ開発演習 (山田先生)
9/6 (金)	講義 (鈴木先生)	チーム開発演習 (山田先生)
9/9 (月)	チーム開発演習 (山田先生)	発表会

**高橋 慈子 先生 (株式会社ハーティネス) 「ICT分野の研究開発におけるロジカル・シンキングとアウトプット技術」**  
多様なメンバーとシステム開発を進め、関係者に説明し、プロジェクトを進めていくためのロジカルなコミュニケーションスキルを鍛える。ロジカルシンキングの意義、アウトプットのポイントを解説し、ライティングやレビューを演習を通して学ぶ。

**増本 登志彦 先生 (NTTラーニングシステムズ株式会社) 「プレゼンテーションについて考えてみよう！」**  
プレゼンテーションのポイントと作り方について学んだ後で、実際にチームごとにわかれ、製品開発を念頭においた実践演習を実施する。

**横山 良治 先生 (伊藤忠テクノソリューションズ株式会社) 「プロジェクトマネジメントの概要とその本質」**  
プロジェクトマネジメントとは何なのか、その概要と今日までの進展、およびプロジェクト現場におけるマネジメントの本質について学ぶ。

**小島 淳 先生 (株式会社オルターブース) 「チーム開発手法 (アジャイル、DevOps)」**  
アジャイル開発とDevOpsを軸としたモダンなチーム開発メソッドを学び、チームを一体化し、無駄を削ぎ、高品質のソフトウェア開発をおこなうための知識と活用方法について学ぶ。

**鈴木 智絵 先生 (株式会社LegalForce) 「ユーザーを知り、サービスをデザインする」**  
ユーザー体験を考えたデザインとは何か？ 何を考えながらアプリUIをつくるのか？ といった「UXデザイン」を軸に、特にWebサービスをつくる一連の流れを学ぶ。

**山田 泰司 先生 (株式会社あいほら) 「モバイル (iPhone) アプリケーションの作り方」**  
教科書「iPhoneアプリ開発講座 - はじめてのSwift」(諏訪 悠紀 著、SBクリエイティブ)と独自資料を用いながら、iPhoneアプリ開発の基本とSwiftについて学ぶ。MacBookProが各自に1台、iPhoneが各チームに1台ずつ貸与され、開発環境Xcodeを用いる。

